

Desenho na era da Web 2.0: os desafios do ensino e aprendizagem do desenho face à tecnologia digital

Sílvia Simões

(Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto)

SIMÕES, Sílvia – *Desenho na era Web 2.0: os desafios do ensino e aprendizagem do desenho face à tecnologia digital*. In: Simpósio Doutoral CISTI'2010 – Atas da 5ª Conferência Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação. Santiago de Compostela: A.I.S.T.I., 2010. ISBN 972-989-96247-3-3.

Abstract – Partindo do paradigma de que a tecnologia afetou as relações de ensino/aprendizagem do desenho tanto na construção de conteúdos de estudo como na relação dos participantes (professores e estudantes), propomos identificar e verificar quais as implicações e alterações provocadas pela tecnologia no ensino do desenho.

Palavras-chave – Comunicação, informação, ensino, desenho e tecnologia.

I. INTRODUÇÃO

A reflexão centra-se essencialmente na observação e análise da representação em diferentes contextos e cenários de trabalho no âmbito do ensino /aprendizagem da Disciplina de Desenho no ensino superior artística, mais propriamente na Faculdade de Belas Artes do Porto. Este texto surge na sequência da inscrição em doutoramento com o título “Perspetivas do ensino artístico face aos desafios da Tecnologia Digital”, inscrito definitivamente em 2008, na Faculdade de Belas artes da Universidade do Porto.

A minha contribuição para a discussão neste encontro enquadra-se especificamente nos problemas e desafios do desenho na era da *Web 2.0*.

O assunto da investigação parece-nos pertinente no contexto da realidade social, política e económica onde se enquadram as questões do ensino. A transversalidade da área temática de investigação exigiu uma articulação entre as problemáticas comunicacionais e educativas e a fundamentação filosófica dos conceitos em análise, sobretudo no que concerne ao papel primordial das tecnologias de inteligência nos processos de construção de comunicação.

Neste sentido, e com a consciência de que o tipo de ensino implica questões para além da operatividade, propomos uma análise crítica às implicações do uso destas ferramentas enquanto mediadoras e produtoras de conteúdos/imagens. Sabendo que nenhuma tecnologia é isenta, assim como o

próprio sistema de ensino, tentaremos responder aos principais objetivos desta investigação.

II. OBJETIVOS

Tendo como objetivo a caracterização e compreensão do uso das tecnologias digitais enquanto elemento mediador na problemática do ensino/aprendizagem do desenho propomos:

- Verificar os contextos de desenho na representação digital.
- Interpretar o tipo de interferências que ocorrem nos sujeitos de educação quer na interpretação, quer na criação de imagens, em função dos diferentes suportes/ média e das linguagens que utilizam.
- Analisar e verificar de que modo o diálogo sobre a matéria incrementa e altera os processos de construção na prática do desenho.
- Verificar qual o contributo das ferramentas *Web 2.0.* para o desenvolvimento de competências da argumentação, justificação e reflexão sobre a concretização prática nos estudantes do ensino superior.
- Observação de mudanças/desvios no processo de construção e de resolução do projeto.

III. ENQUADRAMENTO DO PROBLEMA

É nossa obrigação de docentes estarmos atentos aos sinais exteriores de mudança e sermos capazes de fornecer aos estudantes mecanismos, ferramentas e estratégias capazes de os munirem de competências, que lhes permitam produzir e aplicar e desenvolver os conhecimentos em práticas futuras. Verificar as alterações provocadas pela tecnologia nos resultados e processos de construção das narrativas de desenho são objeto do nosso estudo. Apesar de verificarmos que a tecnologia digital está presente em todas as áreas da sociedade, aproximamo-nos do referencial teórico proposto por Raymond William que propõe uma relação da tecnologia intrinsecamente ligada à prática e às necessidades do sujeito, aproximando-se da perspetiva do sócio construtivismo que consideramos ser o modelo epistemológico que melhor se adequa ao estudo. Para William, a tecnologia é mais do que um artefacto. De facto, se procurarmos na origem grega da palavra, não existe nenhuma referência à palavra artefacto. *Techné*, significa ofício, e *logos* significa conhecimento. Tecnologia é um termo que envolve o conhecimento técnico e científico das ferramentas, processos e materiais criados e/ou utilizados a partir de tal conhecimento. O próprio significado da palavra implica uma relação entre

a prática e conhecimento. Ora no ensino artístico, o saber prático e saber teórico são indissociáveis e são dependentes um do outro.

Abordando a questão do desenho enquanto linguagem, é o desenho na sua função operativa e especulativa do pensamento ao serviço da representação, que nos interessa para o nosso estudo.

O desenho desempenhou ao longo dos séculos um papel fundamental na representação visual, o que permitiu ser convocado a várias áreas do saber desde as áreas científicas ao conhecimento artístico. Como todas as linguagens, o desenho é condicionado pelo seu tempo, é produto da educação e da cultura. Cada vez mais o meio condiciona a mensagem, vejamos os exemplos das mutações da linguagem escrita utilizada em *SMS*, ou em *chats* por exemplo. O que nos perguntamos é como são as imagens de desenho numa época em que a realidade virtual e o digital estão cada vez mais presentes. Como pensamos nós e representamos a realidade? É ou não o desenho afetado pelo meio que o produz? Quais as implicações do computador enquanto mediador nos processos de construção da imagem? Estas são algumas das perguntas a que queremos dar respostas com o nosso trabalho.

Paralelamente, ou melhor em simultâneo, propomos a utilização das ferramentas disponíveis na *Web 2.0.*, como uma forma de recuperar e ampliar o espaço do ensino e aprendizagem do desenho.

Verificamos que a utilização das ferramentas digitais como a *Web 2.0.*, *chats*, fóruns, etc., que poderão contribuir em muito para uma maior proximidade e contribuição na distribuição e implementação de conteúdos. A rede informática e mediática é uma das possibilidades de comunicação existentes e cada vez mais presentes no nosso quotidiano, como tal propícia ao uso com fins educativos. Como afirma Pierre Lévy no seu livro *As Tecnologias da Inteligência*: “Conhece-se há muito o papel fundamental do envolvimento pessoal do aluno na aprendizagem. Quanto mais ativamente participa na aquisição de um saber, melhor uma pessoa integra e retém aquilo que aprendeu. Ora, graças à sua dimensão reticular ou não linear, a multimédia interativa favorece uma atitude exploratória ou mesmo lúdica, face ao material a assimilar. É portanto um instrumento bem adaptado a uma pedagogia ativa.”¹

Tendo como objetivo principal para o nosso estudo a verificação de possíveis alterações nos processos de representação, aquando a incorporação e utilização de determinado meio, parece-nos podermos desenvolver e incrementar o uso das ferramentas *Web 2.0.* no apoio do ensino do desenho. A utilização destas ferramentas e por conseguinte a utilização do computador como meio de divulgação, poderá ajudar-nos a perceber de que forma as

¹ P. Lévy, “As Tecnologias da Inteligência. O Futuro do pensamento na Era Informática”, Lisboa: Instituto Piaget, pp.149, 1990.

linguagens se adaptam e transformam de acordo com o meio de comunicação utilizado.

IV. METODOLOGIA

A opção do modelo de investigação adotado, fez-se de acordo com o assunto e objetivo do nosso estudo. Sendo o nosso objeto de estudo a análise do computador enquanto mediador interveniente nas estratégias do ensino, mais propriamente no ensino do desenho da Faculdade de Belas Artes do Porto, pareceu-nos que o paradigma interpretativo onde se inserem as metodologias qualitativas seria o mais adequado à investigação que pretende compreender e interpretar elementos da produção criativa e processual na construção de imagens, sendo elas ou não, imagens de síntese.

A metodologia utilizada no estudo foi do ponto de vista processual da construção de conteúdos fundamental. Não existindo previamente um conjunto de questões às quais pretendemos obter respostas, a relação entre sujeito (investigador) e objeto de estudo foi indissociável em todo o processo de investigação e na construção do conhecimento. De acordo com o método de estudo, o modelo epistemológico construtivista pareceu-nos o que mais se adequa ao tipo de investigação deste trabalho, onde a relação investigador (sujeito) participante e crítico da realidade envolvente, (objeto) são fundamentais para o propósito de se obter conhecimento.

A epistemologia construtivista procura constituir-se como alternativa ao objetivismo e ao subjetivismo, propondo para o conhecimento uma correlação entre sujeito e objeto (hipótese fenomenológica), resolvendo assim a hierarquização do valor do objeto (Objetivismo) versus sujeito (subjetivismo). Contrapõe-se ao paradigma positivista do objetivismo, transferindo o foco de estudo do objeto, para o ato de construir conhecimento, procurando uma relação sujeito/objeto mais dinâmica e interativa de forma identificar a complexidade do fenómeno.

A implicação da opção metodológica pressupõe uma lógica indutiva no processo da investigação. O que significa que, não existindo uma hipótese pré-definida, que se tenta provar ou testar, os próprios elementos recolhidos durante a investigação, são eles próprios motores e dinamizadores da tese. Assume-se que o conhecimento profundo de um fenómeno e dos seus resultados “só podem ser obtidos com *“insights”* sobre as experiências pessoais dos intervenientes/participantes”.²

² D. Scott, R. Usher, “Understanding educational research”, Nova Iorque, Routledge, 1996.

Na sequência da metodologia adotada, optou-se por utilizar o estudo de caso de amostra representativa, cujos participantes escolhidos para a recolha de informação, foram estudantes do 2º ano dos cursos de Artes Plásticas que frequentam as disciplinas de Desenho 3. A disciplina tem como conteúdos programáticos a prática e metodologia de projeto. A seleção desta disciplina recaiu na necessidade de observar processos, estratégias e soluções de representação na utilização de meios e tecnologias distintas, assim como verificar as alterações provocadas pela extensão da sala de aula para ambientes on-line. O facto de ser uma disciplina de carácter teórico-prático que tem como assunto o desenvolvimento e concretização de projetos onde a imagem é o canal de comunicação foi um dos fatores fundamentais.

O estudo terá início no segundo semestre do ano letivo 2009/2010. Numa primeira fase do trabalho recorreram-se a instrumentos de recolha de informação do tipo inquérito de caracterização, a fim de termos presente a realidade do uso das ferramentas digitais, como as TIC e *Web 2.0*, no que diz respeito à partilha de informação e comunicação na aprendizagem e conhecimento coletivo na prática letiva. Numa segunda fase, após a instalação e incentivo de dispositivos de comunicação *on-line*, como o *chat*, página *Web* da Secção autónoma de Desenho e Geometria, fomentação da utilização de plataformas de ensino, recorreu-se a instrumentos como entrevista, observação, notas de campo com o objetivo de recolher informações para nosso estudo permitindo-nos uma maior proximidade e rigor nos conteúdos e nos resultados obtidos.

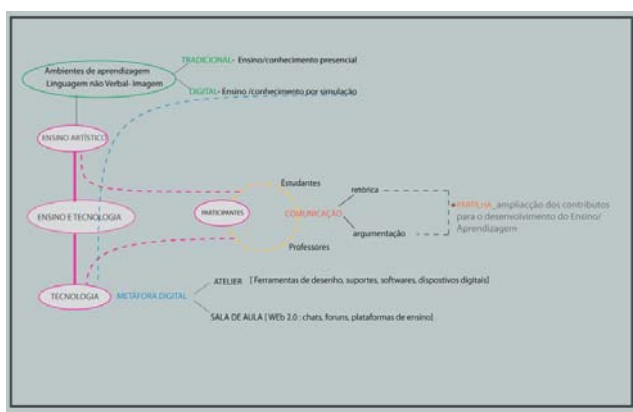


Figure 1. Mapa conceptual - Apresentação dos participantes e intervenientes no ensino da disciplina de desenho

A observação direta e o caderno diário permitiu-nos o registo do grau de implicação da tecnologia nas várias fases do projeto.

V. RESULTADOS ESPERADOS

Estando o nosso trabalho diretamente ligado à recolha de elementos do estudo de caso, não temos elementos que nos permitam adiantar resultados efetivos. Podemos no entanto, afirmar que um dos resultados pretendidos é a sensibilização e incrementação do uso das TIC direcionadas ao apoio do ensino das disciplinas de Desenho, pois temos como a expectativa de que os dispositivos tecnológicos ao nosso dispor possam contribuir para um ensino mais colaborativo e participativo. Como podemos ver no esquema apresentado na fig. 1., com base neste princípio da partilha e do contributo para a ampliação do saber, as TIC colocam-nos perante um novo paradigma sobre as relações entre aluno/saber/professor numa perspetiva sócio construtivista que preconiza estratégias de ensino e aprendizagem, tornando o aluno mais ativo na construção dos seus próprios conhecimentos.

VI. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BOLTER, J. D. e. G., Richard. (2000). *Remediation-Understanding New Media*, The MIT Press.

CASTELLS, M. (2007). *A Era da informação: Economia, Sociedade e Cultura. A sociedade em rede.* (Vol. 1), Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.

COELHO, S. (2006). *Educação e Imaginário: Outras redes de sentido. Narrativas ficcionais e linguagens multimédia*, (Tese de Doutoramento), Universidade do Minho, Braga, disponível em <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/6915> (acedido em 2 de janeiro de 2009).

CONDE, I. (2008). Contrasting narratives: Art and culture in the public sphere, *CIES e-Working papers*, *CIES e-WORKING PAPER nº56/2008*, 9, disponível em <http://www.cies.iscte.pt/wp.jsp> (acedido em 14 de dezembro de 2008).

COUTINHO, C. P. (2008). A qualidade da investigação educativa de natureza qualitativa: questões relativas à fidelidade e validade, disponível em <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/7884> (acedido em 23 de setembro de 2008)

CRARY, J. (2001). *Suspensions of Perception. Attention, spectacle, and Modern Culture*, Massachusetts: MIT.

DIAS, P. A (2001). Comunicação em rede como meio de Formação das comunidades de conhecimento na WEB: o caso de competência nónio século XXI da Universidade do Minho, disponível em <http://www.repositorium.sdum.uminho.pt> (acedido em 5 de janeiro de 2009).

DIAS, P. (2008). Da e-moderação à mediação colaborativa nas comunidades de aprendizagem, disponível em <http://www.cie.fc.ul.pt> (acedido em 3 de janeiro de 2009).

GIANNETTI, C. E. L. A. B. (2002). Estética digital. Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología.

LÉVI, P. (1990). *AS Tecnologias da Inteligência. O Futuro do pensamento na Era Informática*, Lisboa: Instituto Piaget.

LÉVY, P. (1994). *A inteligência Coletiva. Para uma antropologia do ciberespaço*, Lisboa: Instituto Piaget.

WILLIAM, R. (1988). Keywords. *A vocabulary of culture and society*. London: Fontana Press.

WILLIAM, R. (2005). *Culture and Materialism*. London: Verso.

McLuhan, M., Laphan, L. (1994), *Understanding Media: The Extensions of Man*, The MIT Press.

SUBMETIDO A: 11 DE FEVEREIRO DE 2010

ACEITE A 25 DE MARÇO DE 2010